



VERGESSENE REICHE

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE™

Im Exklusiv-Vertrieb von



Baldur's Gate: Dark Alliance © 2002 Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Baldur's Gate, Dark Alliance, die vergessenen Reiche, das vergessene Reich Logo, D & D, das Dungeons & Dragons Logo und das Wizards of the Coast Logo sind Marken in Besitz von der Wizards of the Coast Inc., eine Tochtergesellschaft der Hasbro, Inc., und werden von Interplay unter Lizenz der Interplay Inc. genutzt. Black Isle, das Black Isle Studios Logo und das Interplay Logo sind Marken der Interplay Entertainment Corp. Snowblind und das Snowblind Studios Logo sind Marken der Snowblind Studios.

Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft genutzt. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Interplay
BY GAMERS, FOR GAMERS.™

Sicherheitsinformationen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Emfisse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern undTeenagern größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeidung des Spielens bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

So verhindern Sie Beschädigungen Ihres Fernsehgeräts

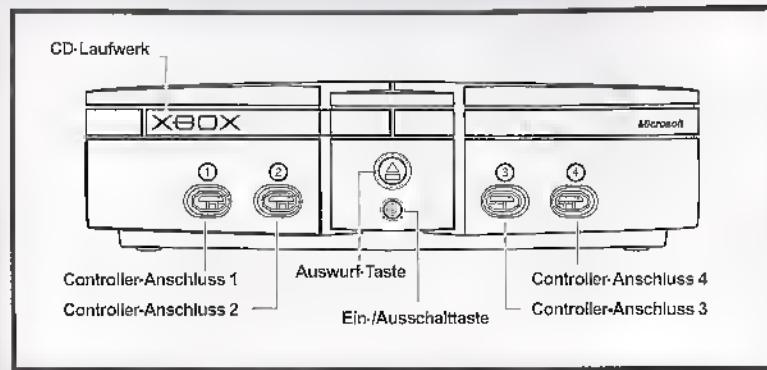
Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verwendet werden, insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospiele (einschließlich Xbox-Spiele) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm "gebrannt" werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schatten des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiel nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiel vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Lesen Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller. Unbefugte Vervielfältigung, Zurückentwicklung, Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, Umgehung des Kopierschutzes sowie das Spielen um Geld ist strengstens verboten.



INHALTSVERZEICHNIS

ES GEHT LOS	2
CONTROLLER-BELEGUNG	3
WILLKOMMEN IN DEN VERGESSenen REICHEN	4
WIE MAN DAS SPIEL BEGINNT/ MENÜBESCHREIBUNG	5
DIE HELDEN VON BALDURS TOR	7
CHARAKTERE AUS ANDEREN SPIELSTÄNDEN	9
ÜBERNEHMEN.	9
OPTIONSMENÜ	9
DEN CHARAKTER STEUERN	11
HAUPTBILDSCHIRM	15
KAMPF	22
GESCHÄFE	24
ZAUBER UND TALENT	26
MONSTER	33
DAS TEAM	36
PRODUKTSERVICE	40
Die SERVICE-RUFNUMMERN FÜR KUNDEN	41

ES GEHT LOS



ANWENDUNGSHINWEISE ZUM XBOX™-VIDEOSPIEL-SYSTEM

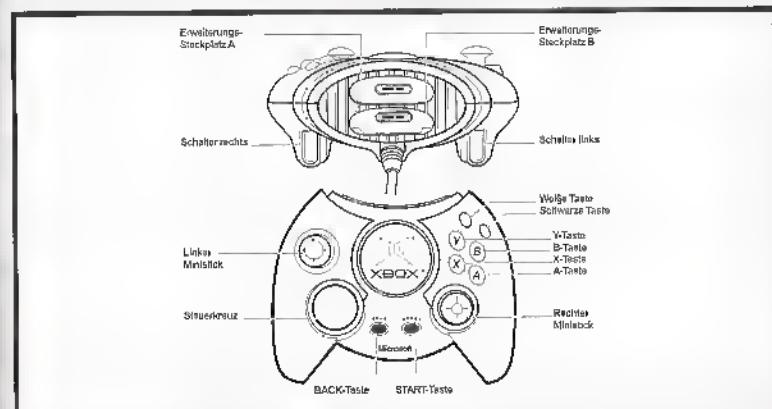
1. Folgen Sie der Anleitung im Xbox-Handbuch, um ihr Xbox™-Videospiel-System einzurichten.
2. Drücken Sie die Ein-/Ausschalttaste, und die Statusanzeige leuchtet auf.
3. Drücken Sie die Auswurf-Taste, um die Laufwerksschublade zu öffnen.
4. Legen Sie die Baldur's Gate™: Dark Alliance™ Spiel-CD mit der Aufschrift nach oben zeigend in die Laufwerksschublade und schließen sie diese.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und greifen Sie auf dieses Handbuch zurück, um mehr darüber zu erfahren, wie Baldur's Gate: Dark Alliance gespielt wird.

VERMEIDEN VON BESCHÄDIGUNGEN AN CDS UND LAUFWERK

Um Beschädigungen an Datenträger und Laufwerk zu vermeiden:

- Legen Sie nur Xbox-kompatible CDs/DVDs in das Laufwerk ein.
- Verwenden Sie keine ungewöhnlich geformten CDs/DVDs wie zum Beispiel CDs/DVDs in Stern- oder Herzform.
- Lassen Sie keine CD/DVD in der Xbox-Konsole, wenn diese längere Zeit nicht in Gebrauch ist.
- Bewegen Sie die Xbox-Konsole nicht, wenn sie eingeschaltet ist oder sich eine CD/DVD im Laufwerk befindet.
- Versehen Sie CDs/DVDs nicht mit Etiketten, Aufklebern oder anderen Objekten.

CONTROLLER-BELEGUNG



ANWENDUNGSHINWEISE ZUM XBOX-CONTROLLER

1. Schließen Sie den Xbox-Controller an einen der Controller-Anschlüsse an der Vorderseite der Xbox-Konsole an. Schließen sie weitere Controller an verfügbare Controller-Anschlüsse an, um mit mehreren Spielern zu spielen.
2. Schieben Sie gegebenenfalls Zubehör wie zum Beispiel Xbox-Memory Units in die Controller-Erweiterungs-Steckplätze.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und greifen Sie auf dieses Handbuch zurück, um mehr darüber zu erfahren, wie Sie den Xbox-Controller verwenden, um Baldur's Gate: Dark Alliance zu spielen.

Weiß Tasten
Karte ein-/ausblenden

Schalter links
Regenerationstrank
trinken

**Steuerkreuz
Oben/Unten:**
In Talent- und
Zauberliste nach
oben/unten blättern

Links/Rechts:
Zwischen Nahkampf-
und Fernkampfwaffen
wechseln

BACK-Taste
Gepäck/Stufenauftieg

START-Taste
Pause

Schwarze Taste
Bewegen den Charakter

A-Taste
Abblocken (Parieren)

Schalter rechts
Heiltrank trinken

Y-Taste
Angreifen

B-Taste
Talent benutzen oder
Zauber wirken

Y-Taste
Springen

X-Taste
Benutzen/Aufsummeln

Ministick rechts
Kamera drehen

EINLEITUNG

Ihr habt noch nie von Eldritch der Verräterin gehört, der Verräterin der Schwerter? Eldritch von der Westlichen Sonne? Das man sie vergessen hat ... Es ist fast schon ... ironisch!

Eldrith war einer der größten Generäle der Schwertküste. Sie befehligte die Kompanie der Westlichen Sonne und hatte geschworen, Baldurs Tor zu verteidigen. Sie diente voller Ehre und Tapferkeit während der ersten und den letzten Feldzüge des Trennungskrieges, während der Belagerung des Sichelhafens und schließlich im Feldzug gegen die Schwarze Horde. Aus all ihren Schlachten ging sie siegreich hervor.

Niemand weiß, wann sich der Stolz in ihr Herz gefressen hat, aber er vergiftete sie. Eldrith hatte in zu vielen Schlachten gekämpft, zu viele Siege errungen, und sie war zur Ansicht gelangt, Baldurs Tor würde ihr gehören.

Am Tag des großen Verrates stellte sich Eldriths Kompanie der Horde und schlug sie in die Flucht, obwohl die Streitkräfte der Orks und Goblins ihrer Armee Fünf zu Eins überlegen waren. Ungefähr die Hälfte ihrer Streitkräfte überlebte die Flucht. Eldrith wollte sie verfolgen, aber die Herzöge von Baldurs Tor waren dagegen. Zu viele gute Soldaten hätten bereits ihr Leben gelassen, sagten die Herzöge. Sie und das Volk von Baldurs Tor hatten genug vom Blutvergießen. Sie waren sich sicher, dass die Horde nicht zurückkehren würde.

Eldritch raste vor Zorn. Obwohl sie zahlreiche Männer verloren hatte, war sie der Ansicht, es wäre besser, die Horde ein für alle Mal zu vernichten, als einen erneuten Angriff zu riskieren. Sie ignorierte den Befehl der Herzöge und führte ihre Soldaten in den Tod.

Weit von Baldurs Tor entfernt trieb sie die Horde in der Dosiasschlucht in die Enge. Mit dem Rücken zur Wand erwiesen sich die Kämpfer der Horde als wesentlich gefährlicher und wilder, als sie dachte. Eldrith fürchtete zu verlieren und schickte einen Boten nach Baldurs Tor, der Verstärkung holen sollte, bevor es der Horde gelänge, die Belagerung zu sprengen. Doch die Verstärkung kam nicht, und die Horde überrannte Eldriths geschwächte Truppen. Eldrith überlebte, aber der Großteil der Kompanie der Westlichen Sonne wurde vernichtet.

Vom Zorn verzehrt wurde Eldrith zu einem Ding, zu einer Kreatur. Sie schleppte sich schwer verwundet nach Baldurs Tor zurück und forderte eine Audienz bei den Herzögen. Doch man ließ sie nicht einmal in die Stadt und teilte ihr mit, dass ihr und der Kompanie der Westlichen Sonne für ihren Ungehorsam der Einlass in die Stadt für immer verwehrt bleiben würde.

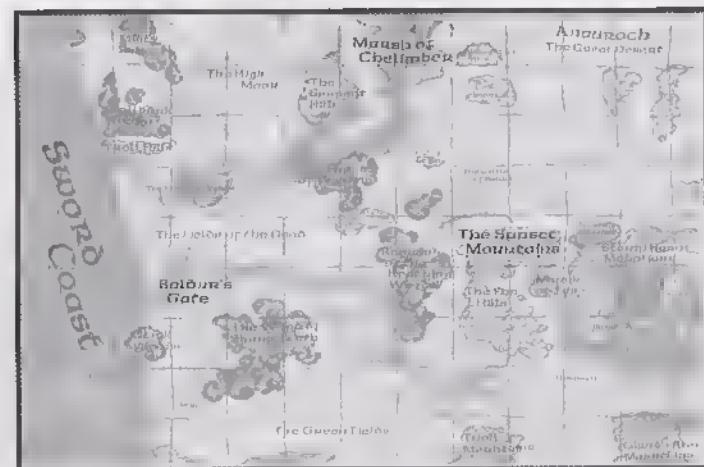
Eldrith versammelte die Überreste der Kompanie der Westlichen Sonne um sich, die wenigen Überlebenden, die alle geschworen hatten, ihr zu dienen. Sie befahl ihnen, die Mauern ihrer Stadt anzugreifen ... Sie schwor, sie würde sie den Herzögen entreißen, sie zu ihrer Stadt machen und die Herzöge hinzrichten lassen. Sie würde Gerechtigkeit üben, sagte sie.

Eldriths Angriff war der eines tollwütigen Tieres. Es war Selbstmord.

Die Kompanie der Westlichen Sonne wurde fast vollständig ausgelöscht, aus der Stadt getrieben und von den verbleibenden Truppen von Baldurs Tor gejagt. Sie verfolgten Eldrith unermüdlich, zahllose Tagesmärsche bis ins Chelümber Moor. Als der letzte ihrer Soldaten taumelte und fiel, wurde sie von den Truppen aus Baldurs Tor eingeholt. Sie war kaum noch zu erkennen, ihre Rüstung und ihr Helm mit Blut verkrustet. Eldrith war kaum noch fähig, einen Fuß vor den anderen zu setzen. Aber selbst als sie mit dem Tode rang, kämpfte sie sich noch weiter voran, getrieben von ihrem Drang nach Rache.

Da sich die Soldaten vor ihren Fähigkeiten im Schwertkampf fürchteten, wagten sie es nicht, sich ihr zu nähern. Sie töteten sie aus der Entfernung, indem sie Armbrustbolzen auf sie abschossen. Es war eine feige Exekution, ein Tod ohne Ehre!

Als Eldritch fiel, verfluchte sie Baldurs Tor und alle Bewohner der Stadt. Das war die Geburtsstunde der Dunklen Allianz.



WILLKOMMEN IN DEN VERGESSENEN REICHEN

Wenn dies Ihr erster Ausflug in die fantastische Welt der VERGESSENEN REICHE® ist, dann möchten Sie Snowblind Studios und Black Isle Studios ganz besonders herzlich willkommen heißen. Wir sind stolz darauf, Ihnen mit Baldur's Gate™: Dark Alliance™, das erste Dungeons & Dragons-Rollenspiel (D&D) für das Xbox™-Videospiel-System zu präsentieren. Die Herausforderungen, die auf Sie warten, sind mannigfaltig, doch die Belohnungen und Schätze, die Sie finden können, sind ebenso zahlreich und faszinierend. Sie und Ihre Freunde können sich auf zahlreiche spannende und herausfordernde Stunden gefasst machen.

Falls Sie schon eines oder mehrere der Spiele aus der Baldur's Gate-Reihe für den PC gespielt haben (Baldur's Gate, Legenden der Schwertküste™, Baldur's Gate 2: Schatten von Amn und Thron des Bhaal™), dann sind Ihnen die Vergessenen Reiche bereits vertraut. Jetzt präsentieren die Snowblind Studios in Zusammenarbeit mit den Black Isle Studios einen weiteren aufregenden Titel, der in den Vergessenen Reichen spielt. Bei dem Konsolen-Rollenspiel Baldur's Gate: Dark Alliance können Sie entweder allein oder gemeinsam mit Ihren Freunden um das Schicksal der Vergessenen Reiche kämpfen. Zahllose Leben hängen von Ihren Taten ab. Nur durch Ihren Mut und Ihre Ausdauer können die Stadt Baldur's Tor und ja, vielleicht sogar die ganzen Reiche, gerettet werden!

BALDURS TOR

Baldur's Gate: Dark Alliance spielt auf der Welt Abeir-Toril. "Abeir-Toril" entstammt einer alten Sprache und bedeutet soviel wie "Wiege des Lebens". Die meisten Bewohner dieser Welt kürzen den Namen ab und nennen ihre Heimat schlicht und einfach „Toril“. Der Großteil des Spiels findet in der Hafenstadt Baldur's Tor statt, die am sich schlängelnden Fluss Chionthar liegt.

Baldur's Tor ist eine Stadt, die vom Bösen heimgesucht wird, etwas Bösem, dessen Einfluss beständig wächst. Angehörige der Stadtwachen liegen tot auf der Straße; anständige Bürger fürchten sich davor, ihre Häuser zu verlassen, und in den Schänken erzählt man sich wilde Gerüchte über einen Krieg zweier Diebesgilden, der unterhalb der Straßen der Stadt tobt.

Durch Ihre Ankunft in der Stadt sind Sie mitten in dieses Wespennest geraten. Sie sind ein junger Held! Neu in Baldur's Tor, stehen Sie am Beginn einer viel versprechenden Abenteuerkarriere. Sie verfügen nur über Ihre Klinge und eine Hand voll Goldmünzen. Sie sind in die große Stadt gekommen, um Ihr Glück zu machen.

Allerdings sollten Sie aufpassen, dass Sie dabei nicht den zahllosen Gefahren, die hier auf Sie lauern, zum Opfer fallen ...

WIE MAN DAS SPIEL BEGINNT/ MENÜBESCHREIBUNG

Die einleitende Filmsequenz kann übersprungen werden, indem man die START-Taste oder die A-Taste auf dem Controller drückt.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie zwischen vier Optionen wählen:

Neues Spiel starten: Sobald Sie bereit sind, können Sie hier ein neues Spiel beginnen. Sie können entweder allein oder zu zweit spielen. Wenn Sie einen Charakter aus einem gespeicherten Spielstand übernehmen möchten, lesen Sie unter „Charaktere aus anderen Spielständen übernehmen“ auf Seite 9 weiter.

Jetzt können Sie den Schwierigkeitsgrad wählen: Leicht, Mittel oder Schwer. Wählen Sie „Leicht“, wenn Sie sich erst noch mit dem Spiel vertraut machen müssen, und „Schwer“, wenn Sie eine wirkliche Herausforderung erleben wollen.

Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad ausgewählt haben, wird der Auswahlbildschirm für Charaktere eingeblendet. Hier können Sie und Ihr Mitspieler (falls Sie mit jemandem zusammen spielen) ihren Charakter auswählen. Es stehen Ihnen drei Charaktere zur Auswahl. Sie können mit dem digitalen Steuerkreuz zwischen den Charakteren wechseln: Der menschliche Bogenschütze, der zergische Kämpfer und die elfische Hexenmeisterin. Der gerade ausgewählte Charakter wird durch ein kleines Symbol gekennzeichnet.

Die Vor- und Nachteile der verschiedenen Charaktere sind im Abschnitt „Die Helden von Baldur's Tor“ auf Seite 8 erklärt.

Spielstand laden: Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand von Baldur's Gate: Dark Alliance von der Festplatte laden.

Optionen: Wählen Sie diesen Menüpunkt, wenn Sie die Tastenbelegung des Controllers ändern, die Musiklautstärke anpassen, oder andere Spieloptionen ändern wollen.

Das Team: Hier können Sie sehen, wer an der Erschaffung von Baldur's Gate: Dark Alliance mitgewirkt hat.

Drücken Sie die A-Taste, um eine Option zu wählen. Mit Hilfe der B-Taste können Sie Ihre Auswahl rückgängig machen.

DIE HELDEN VON BALDURS TOR

Zu Beginn des Spiels müssen Sie sich für einen von drei Charakteren entscheiden: Für Vahn, den Arkane Bogenschützen, Kromlech, den zwergischen Kämpfer oder Arianna, die elfische Hexenmeisterin.

Vahn, der Arkane Bogenschütze

Arkane Bogenschützen sind für ihre schon übernatürlich zu nennende Zielgenauigkeit mit dem Bogen und für ihre Fähigkeit, Pfeile mit magischen Eigenschaften zu versehen, bekannt. Diese Mischung aus Kampffertigkeiten und angeborenem magischen Talent sorgt dafür, dass man sie als gefürchtete und respektierte Krieger kennt. Der Arkane Bogenschütze ist gut dazu geeignet, um Gegner aus der Entfernung auszuschalten. Er setzt verschiedene Kräfte ein, die seine Fähigkeiten mit dem Bogen verbessern. So kann er beispielsweise Pfeile so verzaubern, dass sie besonders zielgenau sind, brennende oder explodierende Pfeile erschaffen oder gar mehrere Pfeile gleichzeitig abschießen.



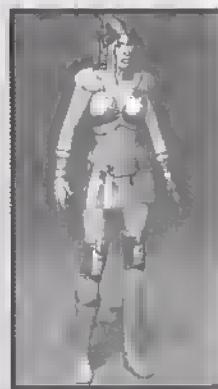
Kromlech, der zwergische Kämpfer

Kromlech ist das jüngste Mitglied des Clans Bruenghor, der im Sonnenuntergangsgebirge beheimatet ist. Dieser wortkarge und dickköpfige Zwerg ist ein Furcht erregender Kämpfer. Er ist zäh, stark und im Nahkampf äußerst tödlich. Der Zwerg ist im Nahkampf ungeschlagen und verfügt über eine hohe Widerstandsfähigkeit. Außerdem verfügt er über besondere Talente, die ihm im Kampf nützlich sind. Auf diese Talente haben der Arkane Bogenschütze und die Hexenmeisterin keinen Zugriff.



Arianna, die elfische Hexenmeisterin

Diese Atem beraubend schöne Elfin mit den exotischen Gesichtszügen kann Magie weben und erschaffen, indem sie die Kräfte, die in ihrem Inneren fließen, anzapft, freisetzt ... und zu zerstörerischen Zaubern formt! Die Hexenmeisterin verfügt im Gegensatz zum Arkane Bogenschützen und dem Kämpfer über die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Wenn Sie Stufen aufsteigt, stehen ihr verschiedene Talente und neue Zauber zur Verfügung. Im Gegensatz zum



Kämpfer oder dem Arkane Bogenschützen kann sie jedoch keine beidhändig geführten Waffen, beispielsweise Zweihänder oder zweihändige Äxte, einsetzen.

In Baldur's Gate™: Dark Alliance™ kann man zu zweit gegen die Kräfte des Bösen antreten. Sie und ein Freund können dazu unterschiedliche Charaktere wählen.

CHARAKTERE AUS ANDEREN SPIELSTÄNDEN ÜBERNEHMEN

Wenn Sie bereits über einen Charakter aus einem anderen Baldurs Gate: Dark Alliance-Spiel verfügen, müssen Sie das Spiel nicht mit einem neuen Charakter beginnen. Sie können den Charakter aus dem anderen Spiel importieren, wenn Sie es auf der Festplatte gespeichert haben, oder über eine Xbox-Memory Unit mit dem gespeicherten Spielstand verfügen. Dazu wählen Sie „Charakter wechseln“ im Pausenmenü. Dies wird auf Seite 13 beschrieben.

OPTIONSMENÜ

Im Optionsmenü können Sie mit dem Steuerkreuz (oben/unten) durch die verschiedenen Optionen blättern.

Musik

Wenn diese Option gewählt ist, können Sie das Steuerkreuz (links/rechts) verwenden, um die Musiklautstärke im Spiel zu reduzieren oder zu erhöhen.

Sound

Wenn diese Option gewählt ist, können Sie das Steuerkreuz (links/rechts) verwenden, um die Soundlautstärke im Spiel zu reduzieren oder zu erhöhen.

Vibration

Ihr Controller vibriert bei bestimmten Spielereignissen. Die Vibration können Sie hier ein- oder ausschalten.

Steuerung

Hier kommen Sie zum Bildschirm, auf dem Sie die Belegung des Controllers verändern können. Sie können zwischen mehreren vordefinierten Einstellungen wählen.

Stereo

Hier können Sie zwischen Stereo und Mono umschalten. Das könnte beispielsweise nötig sein, wenn Sie auf einem Fernsehgerät spielen, das nur über einen Lautsprecher verfügt.

Dialogtexte

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Texte, die von anderen Charakteren im Spiel gesprochen werden, nicht eingeblendet. Wenn Ihr Charakter antwortet, wird seine Antwort sehr wohl als Text dargestellt. Ist die Option deaktiviert, wird zusätzlich ein Text am unteren Bildschirmrand eingeblendet, wenn ein Charakter spricht.

Schadenseinblendung

Ist diese Option aktiviert, wird die Anzahl der Schadenspunkte, die bei einem Treffer verursacht werden, über dem Ziel eingeblendet. Handelt es sich um einen kritischen Treffer, werden die Schadenspunkte in gelber Farbe dargestellt. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

LÄDEN UND SPEICHERN

Um zu speichern, müssen Sie zuerst eine sichere Stelle im Spiel finden. Diese Speicherpunkte sind durch Podeste, auf denen ein Buch liegt, gekennzeichnet.



Befinden Sie sich bei einem dieser Podeste, können Sie abspeichern, indem Sie die Aktionstaste (in der Standardbelegung die X-Taste) drücken.

DEN CHARAKTER STEUERN

Jetzt wird es Zeit zu lernen, wie Sie Ihren Charakter innerhalb des Spiels steuern. Sie können mit Ihrem Charakter verschiedene Aktionen ausführen, wie sich bewegen, angreifen, springen oder Zauber wirken. Nachfolgend finden Sie eine vollständige Beschreibung der Steuerung. Sie kontrollieren jede Aktion des Charakters mit dem Controller:

Bewegen: Um Ihren Charakter zu bewegen, verwenden Sie den Ministick links. Sie drücken ihn einfach in die gewünschte Richtung.

Angreifen: Um eine Kreatur mit einem Bogen oder einer Nahkampfwaffe anzugreifen, drücken Sie die A-Taste. Sie können nicht innerhalb einer Stadt oder eines anderen „sicheren“ Gebiets angreifen.

Zielen: Sind Sie mit einem Bogen ausgerüstet, können Sie zielen. Halten Sie die A-Taste leicht gedrückt. Sie können sich jetzt auf der Stelle drehen und mit dem Bogen zielen. Das ist nützlich, um den Charakter in die gewünschte Richtung zu drehen, bevor man einen Pfeil abschießt, und lässt sich gut mit dem Talent Zielen (siehe Zauber und Talente, Seite 26) kombinieren. Um den Pfeil dann abzuschießen, müssen Sie einfach fester auf die A-Taste drücken. Auch wenn Sie genau zielen, treffen Sie Ihren Gegner nicht automatisch. Dennoch zahlt es sich aus, so genau wie möglich zu zielen.

Springen: Während seiner Reisen wird Ihr Charakter über die verschiedensten Hindernisse springen müssen, die seinen Weg blockieren. Drücken Sie dazu einfach die Y-Taste.

Zauber und Talente einsetzen: Zauber und Talente stellen Spezialfähigkeiten dar, die Ihr Charakter im Verlauf des Spiels erlangt. Einige Talente sind passiv; sie haben automatisch eine Auswirkung. Die anderen Talente sowie alle Zauber sind aktiv. Sie müssen angewendet/aktiviert werden, um ihre Auswirkung zu entfalten. Um den aktuell ausgewählten Zauber zu wirken oder ein Talent einzusetzen, drücken Sie die B-Taste. Wie Sie das ausgewählte Talent/den ausgewählten Zauber ändern können, wird im Abschnitt „Talente und Zauber auswählen“ erläutert. Sie können Zauber und Talente nicht in Städten und anderen „sicheren“ Gebieten einsetzen. Für die Aktivierung bestimmter Zauber und Talente benötigen Sie eine gewisse Menge magischer Energie. Mehr Informationen über magische Energie finden Sie im gleichnamigen Abschnitt.

Aktion ausführen: Mit einem Druck auf die X-Taste lösen Sie fast alle Aktionen im Spiel außer Springen, Zauber wirken und Angreifen aus. Sie verwenden diese Taste, um mit Leuten zu sprechen, Türen und Kisten zu öffnen, an Hebeln zu ziehen, Gegenstände aufzuheben und Ihr Spiel bei den Speicherpunkten zu speichern.

Zauber und Talente auswählen: Im Verlauf des Spiels erlangt Ihr Charakter die verschiedensten Zauber und Talente. Es kommt darauf an, sie zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen. Um durch Ihre verfügbaren Zauber und Talente zu blättern, verwenden Sie das Steuerkreuz (oben/unten). Sobald Sie es drücken, taucht eine „L“-förmige Liste in der linken, unteren Ecke des Bildschirms auf.

Zwischen Waffen wechseln: Es wird zu Situationen kommen, in denen Sie verdammt rasch zwischen Nahkampf- und Fernkampfwaffe wechseln wollen! Drücken Sie dazu einfach das Steuerkreuz (links/rechts), und Ihr Charakter wechselt Waffen. Sie können allerdings nur zwischen Waffen hin- und herwechseln, mit denen Sie sich zuvor ausgerüstet haben.

Angriffe abblocken/parieren: Wenn Sie die schwarze Taste gedrückt halten, wird Ihr Charakter den Großteil aller Schusswaffen und Nahkampfwaffen abblocken/parieren. Sie sind dadurch allerdings nicht gegen jeden Angriff geschützt. Sie können mit einem Schild oder einer Waffe blocken. Wenn Sie jedoch mit einer Waffe blocken, kann Ihr Charakter diese Aktion nur kurze Zeit durchführen. Blocken Sie hingegen mit einem Schild, können Sie beliebig lange auf der Taste bleiben. Verfügen Sie über das Talent Verbessertes Blocken (siehe Talente und Zauber, Seite ???) können Sie auch mit einer Waffe beliebig lange blocken. Mit einem Bogen können Sie keine Angriffe abblocken.

Heilung: Wenn Sie den Schalter rechts drücken, trinkt Ihr Charakter einen Heiltrank und regeneriert dadurch einige Trefferpunkte. Das ist natürlich nur möglich, wenn Sie noch einen Heiltrank im Gepäck haben.

Karte einblenden: Drücken Sie die weiße Taste, um eine Karte des Gebiets, in dem Sie sich gerade aufhalten, einzublenden. Die Position Ihres Charakters wird durch einen gelben Pfeil angezeigt. Drücken Sie die weiße Taste erneut, und die Karte wird verkleinert und in der oberen rechten Ecke eingeblendet. Drücken Sie die weiße Taste ein drittes Mal, um die Karte wieder auszublenden. Speicherpunkte und größere Wassermassen werden auf der Karte ebenfalls dargestellt. Dadurch ist es relativ leicht möglich, sich anhand der Karte zu orientieren.

Regeneration: Wenn Sie den Schalter links drücken, trinkt Ihr Charakter einen Regenerationstrank und regeneriert dadurch magische Energie. Das ist natürlich nur möglich, wenn Sie noch einen Regenerationstrank im Gepäck haben.

Kamera drehen: Manchmal ist es notwendig, den Kamerawinkel zu ändern, um in einen toten Winkel zu sehen oder in einem engen Gang einen besseren Blickpunkt zu haben. Bewegen Sie einfach den Ministick rechts, bis die Kamera in der gewünschten Position ist. Klicken Sie den Ministick rechts, um die Kamera in die Ausgangsposition zu bringen.

Gegenstände zerbrechen: Viele Gegenstände wie Vasen, Kisten und Fässer kann man zerbrechen, indem man sie angreift (A-Taste). Dadurch kommen manchmal Schätze zum Vorschein. Bei Fässern sollten Sie besonders vorsichtig sein, da einige Fässer explodieren, wenn man sie angreift. Das kann man auch ausnutzen, indem man Gegner in ihre Nähe lockt und das Fass dann mit einem Pfeilschuss zur Explosion bringt.

Gegenstände schieben: Um einen Gegenstand zu verschieben, muss man einfach nur gegen ihn laufen. Handelt es sich um einen verschiebbaren Gegenstand, schiebt ihn Ihr Charakter automatisch vor sich her.

Pausemenü: Während Sie spielen, haben Sie auf ein Optionsmenü Zugriff. Drücken Sie dazu einfach die **START**-Taste. Das Spiel pausiert, und ein Menü mit folgenden Optionen wird eingeblendet:

Zurück zum Spiel

Wählen Sie die Option, um die Pause zu beenden und weiterzuspielen.

Spiel laden

Hier können Sie das aktuelle Spiel abbrechen und einen gespeicherten Spielstand laden.

Rückruf

Wenn Sie über einen Rückruftrank verfügen, werden Sie augenblicklich zum nächsten sicheren Gebiet in der Gegend transportiert. In Baldurs Tor gelangen Sie so direkt in die Schänke Elfenlied. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie Gegenstände verkaufen und neue Ausrüstung einkaufen wollen, aber keine Lust haben, den ganzen, langen Weg zurückzugehen.

Optionsmenü

Hier kommen Sie zum Optionsmenü, wo Sie die Helligkeit, die Musik- und Soundlautstärke und die Tastenbelegung des Controllers konfigurieren können. Sie können zwischen Stereo und Mono umschalten; Untertitel ein- und ausblenden; wählen, ob der Schadenstext im Spiel dargestellt wird und die Vibration des Controllers aktivieren und deaktivieren. Wenn die Vibration aktiviert ist, vibriert der Controller, wenn Sie eine schwere Verletzung hinnehmen müssen.

Charakter wechseln

Mit diesem Menüpunkt können Sie folgende Dinge tun:

- 1) Einen Charakter aus einem gespeicherten Spiel importieren.
- 2) Wenn ein zweiter Controller angeschlossen ist, können Sie einen neuen Charakter importieren oder hinzufügen, der dann von Spieler 2 gespielt wird.
- 3) Wenn momentan zwei Spieler spielen, können Sie entweder Spieler 1 oder 2 löschen und so das Spiel als Einzelspieler fortsetzen.

Falls Sie zu zweit spielen, können Sie keinen Charakter importieren oder hinzufügen, der dem gleichen Volk wie der Charakter angehört, der bereits vom anderen Spieler gespielt wird.

Zuerst wird ein Bildschirm mit den Charakteren eingeblendet, die momentan gespielt werden. Wenn zwei Controller an das Gerät angeschlossen sind, kann Spieler 1 mit dem Steuerkreuz oder dem Ministick links auswählen, welcher der beiden Charaktere geändert werden soll. Jetzt stehen mehrere Optionen zur Verfügung:

Neu Hinzufügen: Der gewählte Charakter wird durch einen anderen Charakter Ihrer Wahl ersetzt. In einer Partie mit zwei Spielern, darf er nicht dem gleichen Volk angehören wie der Charakter des anderen Spielers.

Importieren: Sie können hier mittels mehrerer Auswahlmenüs einen Charakter aus einem gespeicherten Spielstand importieren. Sie können auch einen Charakter aus einer gespeicherten Zwei-Spieler-Partie importieren, solange es sich nicht um einen Charakter des Volkes handelt, den momentan der andere Spieler spielt.

Annehmen: Wenn Sie Änderungen durchgeführt haben, wird das aktuelle Spielgebiet mit den geänderten Charakteren neu geladen.

Löschen: Mit diesem Menüpunkt können Sie einen der beiden Spieler löschen. Der Menüpunkt ist nur verfügbar, wenn momentan zwei Spieler spielen.

Wenn Sie Importieren wählen, können Sie durch die verfügbaren Spielstände blättern und den gewünschten Spielstand auswählen. Nachdem ein Spielstand ausgewählt wurde, werden Informationen über diesen Spielstand eingeblendet, beispielsweise Erfahrung, Stufe, Trefferpunkte und Gold. Sie können diesen Charakter dann wählen oder einen Schritt zurückgehen und einen anderen Spielstand auswählen.

Nachdem Sie einen Charakter importiert/gelöscht/hinzugefügt haben, wählen Sie "Annehmen", um die Änderungen zu übernehmen. Das aktuelle Spielgebiet wird dann mit den geänderten Charakteren neu geladen. Falls Sie

keine Änderungen durchgeführt haben, kommen Sie mit „Annehmen“ direkt ins Spiel zurück.

Zurück zum Hauptmenü

Hier kommen Sie in das Hauptmenü zurück. Sie können dann ein neues Spiel beginnen oder ein bereits gespeichertes laden.

Charakterbildschirm: Um die Werte, Gegenstände, das verfügbare Gold und andere Informationen über Ihren Charakter zu betrachten, drücken Sie die BACK-Taste. Dadurch wird der Charakterbildschirm eingeblendet, der noch genau erläutert wird.

HAUPTBILDSCHEIRM



1. Trefferpunkte

2. Erfahrungspunkte

3. Magische Energie

4. Symbol für Stufenaufstieg

5. Zauber- und Talentmenü

6. Karte

In der linken oberen Ecke des Hauptbildschirms befinden sich drei Balken. Sie zeigen die Trefferpunkte, die Erfahrungspunkte, die noch bis zur nächsten Stufe notwendig sind und die magische Energie an.

Trefferpunkte: Der rote Balken in der linken oberen Ecke des Hauptbildschirms zeigt die Trefferpunkte (TP) des Charakters an. Wenn der Charakter Schaden erleidet, reduzieren sich die Trefferpunkte. Bei 0 Trefferpunkten stirbt er.

Trefferpunkte kann man durch Heiltränke zurückgewinnen, und sie regenerieren im Verlauf der Zeit. Ein Charakter mit hoher Konstitution (siehe Charakterbildschirm), erhält Trefferpunkte rascher zurück.

Erfahrungspunkte: Der grüne Balken zeigt an, wie viele Erfahrungspunkte der Charakter noch benötigt, bis er eine Stufe aufsteigt. Der Balken füllt sich langsam auf. Wenn Ihr Charakter genügend Erfahrungspunkte hat, wird ein Symbol eingeblendet:



Sie wissen, dass Sie jetzt eine Stufe aufsteigen können. Drücken Sie einfach die BACK-Taste, um den Stufenaufstieg durchzuführen.

Magische Energie: Magische Energie wird benötigt, um Zauber zu wirken und bestimmte Talente zu benutzen. Wenn die magische Energie eines Charakters aufgebraucht ist, kann er keine Zauber wirken und keine Talente einsetzen, die magische Energie benötigen.

Magische Energie kann man durch Regenerationstränke zurückgewinnen, und sie regeneriert sich im Verlauf der Zeit. Ein Charakter mit hoher Intelligenz erhält magische Energie rascher zurück.

Manchmal werden unter diesen drei Balken Symbole eingeblendet, die Ihnen die verschiedensten Dinge mitteilen:



Kamera unbeweglich: Das Symbol sieht aus wie ein durchgestrichener Augapfel und zeigt Ihnen an, dass Sie den Kamerawinkel nicht verändern können. Das kann im Randbereich mancher Gebiete passieren. Außerdem gibt es Bereiche im Spiel, in denen der Kamerawinkel nicht verändert werden darf.



Keine Heiltränke: Das Symbol wird eingeblendet, wenn Sie einen Heiltrank verwenden wollen und über keinen mehr verfügen.



Keine Regenerationstränke: Das Symbol wird eingeblendet, wenn Sie einen Regenerationstrank verwenden wollen und über keinen mehr verfügen.



Keine Pfeile: Das Symbol wird eingeblendet, wenn Sie mit dem Bogen schießen wollen und über keine Pfeile oder nicht genügend Pfeile verfügen.

Gold einsammeln: Wenn Sie über Goldmünzen gehen, die von Ihren Feinden fallen gelassen wurden, wird dieses Symbol eingeblendet und Ihr

Charakter sammelt sie automatisch auf. Das Gold, über das Sie verfügen, ist auf der linken Seite des Bildschirms eingeblendet..

Um Waffen, Rüstungen und Tränke aufzusammeln oder eine Kiste zu öffnen, müssen Sie die X-Taste drücken. Sie können keine Gegenstände aufsammeln, die die Belastung Ihres Charakters auf über 100% erhöhen würde. Bevor Sie in diesem Fall den Gegenstand aufsammeln können, müssen Sie andere Gegenstände verkaufen oder fallen lassen.

CHARAKTERBILDSCHIRM



1. Traglast
2. Goldmünzen
3. Waffenauswahl
4. Rüstungsauswahl
5. Tränke/Magische Gegenstände
6. Eigenschaften
7. Tagebuch
8. Talente
9. Charakterdarstellung

Wenn Sie sich auf dem Hauptbildschirm befinden und die BACK-Taste drücken, wird der Charakterbildschirm eingeblendet. Hier findet man folgende Informationen:

Traglast: Der Balken zeigt an, wie viel seiner Traglast der Charakter momentan ausnutzt. Die linke Zahl zeigt die Belastung in Pfund an. Die rechte Zahl gibt die maximale Traglast in Pfund an. Wenn der Charakter seine Traglast ausgeschöpft hat, kann er keine Gegenstände mehr aufsammeln. Sie müssen zuerst etwas fallen lassen oder verkaufen.

Goldmünzen: Hier steht, über wie viele Goldmünzen Ihr Charakter verfügt.



Waffenauswahl: Wenn Sie diesen Menüpunkt aufrufen, werden im unteren linken Bereich des Bildschirms alle Waffen eingeblendet, die Ihr Charakter bei sich trägt. Die Waffen, mit denen er ausgerüstet ist, werden grün dargestellt. Die Waffen, die er nicht verwenden kann, sind in roter Farbe dargestellt. Detaillierte Angaben zu jeder Waffe werden in einem getrennten Feld eingeblendet. Dabei handelt es sich um den Namen des Gegenstands, ein kleines Symbol, das den Gegenstand repräsentiert, seinen Wert, sein Gewicht und den Schaden und Schadenstyp, den er anrichtet. Bei manchen Gegenständen ist es nicht von Anfang an offensichtlich, über welche Kräfte sie tatsächlich verfügen. Sie sollten sie einfach ausprobieren.

Um eine Waffe auszurüsten oder eine ausgerüstete Waffe abzulegen, wählen Sie die Waffe an und drücken die A-Taste.

Um eine Waffe fallen zu lassen, wählen Sie die Waffe an und drücken Sie die Y-Taste. Das ist beispielsweise notwendig, wenn Sie zu schwer beladen sind, um neue Gegenstände aufzusammeln.

Wenn Sie Ihren Charakter mit einer neuen Waffe ausrüsten oder eine alte Waffe ablegen, können Sie die Änderung an der Charakterdarstellung rechts am Bildschirm sehen.

Ihr Charakter kann sich maximal mit einer Nahkampfwaffe und einer Fernkampfwaffe gleichzeitig ausrüsten.



Rüstungsauswahl: Die Rüstungsauswahl funktioniert ähnlich wie die Waffenauswahl. Hier werden alle Rüstungen eingeblendet, die der Charakter bei sich trägt. Die momentan angelegte Rüstung ist in grüner Farbe dargestellt. Ein Charakter kann gleichzeitig einen Schild, einen Helm, eine Rüstung für den Torso, Handschuhe, einen Schutz für die Beine und Stiefel tragen.

Das Ausrüsten, Ablegen und Fallenlassen von Rüstungen funktioniert wie bei den Waffen.



Tränke: In diesem Bildschirmbereich werden alle Tränke angezeigt, die Ihr Charakter dabei hat. Das könnten beispielsweise die folgenden Tränke sein:

Heiltränke: Wenn Ihr Charakter einen Heiltrank zu sich nimmt, erhält er eine bestimmte Menge Trefferpunkte zurück. Die genaue Anzahl Trefferpunkte hängt von der Stärke des Heiltranks ab.



Regenerationstränke: Regenerationstränke geben dem Charakter magische Energie zurück.



Rückruftränke: Ein Rückruftrank befördert Ihren Charakter zum nächsten sicheren Gebiet zurück. Das Gebiet ist oft mehrere Spielbereiche vom Standort des Charakters entfernt. Solange der Charakter in Baldurs Tor ist, befördert ihn ein Rückruftrank augenblicklich in die Schänke Elfenlied. Rückruftränke sind vor allem dann sehr praktisch, wenn Sie schon mit Gegenständen überladen sind, die Sie gefunden haben, und diese verkaufen wollen. Natürlich können Sie die Gelegenheit auch nutzen, um Ihren Vorrat an Pfeilen und Tränken aufzustocken oder eine neue Rüstung oder Waffe zu kaufen.



Um einen Rückruftrank zu verwenden, drücken Sie, wenn Sie sich auf dem Hauptbildschirm befinden, die START-Taste. Eine der Optionen im nun eingeblendeten Menü ist das Verwenden des Tranks.

Wenn Sie anschließend erneut einen Rückruftrank einsetzen, kommen Sie zu dem Gebiet zurück, aus dem Sie aufgebrochen sind. Das gilt allerdings nur, wenn Sie das sichere Gebiet nicht verlassen haben, bevor Sie erneut einen Rückruftrank verwenden. So könnten Sie beispielsweise mit einem Rückruftrank in die Schänke Elfenlied teleportieren, einkaufen und dann mit einem weiteren Rückruftrank genau an die Stelle im Gewölbe zurück gelangen, wo Sie den ersten Rückruftrank eingesetzt haben. Sie dürfen allerdings die Schänke nicht verlassen haben.



Eigenschaften: In diesem Unterbildschirm werden alle Eigenschaften Ihres Charakters angezeigt. Eine genaue Erklärung dieser Eigenschaften finden Sie im Abschnitt „Charaktereigenschaften“ auf Seite 20-22.

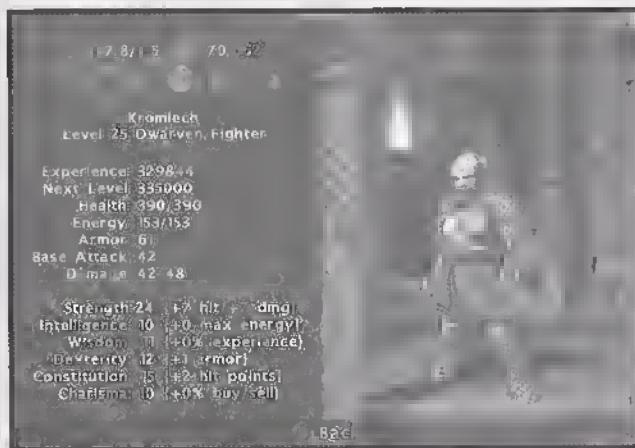


Tagebuch: Auf dem Unterbildschirm sind alle Aufträge angeführt, die Ihr Charakter momentan verfolgt.



Talente und Zauber: Der Unterbildschirm zeigt alle Talente und Zauber und ihren jeweiligen Rang an.

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN



Ihr Charakter zeichnet sich durch mehrere Attribute aus:

Stärke: Die Stärke repräsentiert die Körperkraft Ihres Charakters. Ein starker Charakter hat bessere Trefferchancen im Nahkampf, richtet bei einem Treffer mehr Schaden an und hat eine höhere Traglast als ein schwacher Charakter.

Geschicklichkeit: Die Geschicklichkeit stellt einen Maßstab für die Reflexe, die Gewandtheit, das Gleichgewichtsgefühl und die Hand-Augen-Koordination eines Charakters dar. Geschickte Charaktere haben eine bessere Chance, mit Fernkampfwaffen zu treffen und verfügen über eine höhere Rüstungsklasse (siehe dort).

Konstitution: Die Konstitution ist ein Maßstab für die Gesundheit und das Durchhaltevermögen eines Charakters. Ein Charakter mit hoher Konstitution erhält mehr Trefferpunkte pro Stufe. Seine Trefferpunkte regenerieren sich schneller.

Intelligenz: Die Intelligenz bestimmt, wie rasch der Charakter lernt und wie gut er logische Schlüsse zieht. Ein intelligenter Charakter erhält mehr Energiepunkte pro Stufe, und seine magische Energie regeneriert sich schneller.

Weisheit: Die Weisheit umfasst die Willensstärke, den gesunden Menschenverstand, die Intuition und die Wahrnehmungsfähigkeit eines Charakters. Ein weiser Charakter erhält mehr Erfahrungspunkte, wenn er Monster tötet oder Aufgaben erfüllt.

Charisma: Das Charisma umfasst die Ausstrahlung, die Überzeugungsfähigkeit, die persönliche Anziehungskraft und die Attraktivität eines Charakters. Je höher das Charisma eines Charakters ist, desto leichter fällt es ihm, Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen. Der Verkäufer neigt dazu, ihm besonders gute Angebote zu machen.

Alle vier Stufen, die Ihr Charakter aufsteigt, dürfen Sie ein Attribut um einen Punkt erhöhen. Sie erhalten einen Punkt zum Steigern eines Attributs auf der 4. Stufe, einen auf der 8., auf der 12. Stufe usw.

Andere Eigenschaften:

Erfahrungspunkte: Hier steht die Gesamtzahl der Erfahrungspunkte, über die Ihr Charakter verfügt. Ihr Charakter erhält für das Erfüllen von Aufträgen und das Töten von Monstern Erfahrungspunkte. In einer Partie mit zwei Spielern erhält der Charakter, der das Monster tötet, 60% der Erfahrungspunkte und der andere Charakter 40%. Beide Spieler erhalten jedoch jeweils 100% Erfahrungspunkte für das Lösen eines Auftrags.

Nächste Stufe: Hier steht die Anzahl der Erfahrungspunkte, die Ihr Charakter noch benötigt, um eine Stufe aufzusteigen. Wenn der Charakter eine Stufe aufsteigt, erhält er mehr Trefferpunkte, mehr magische Energie und Punkte, die er auf Talente und Zauber verteilen kann. Alle vier Stufen erhält er außerdem einen Punkt, um einen Attributwert zu steigern.

Trefferpunkte: Trefferpunkte (TP) zeigen an, wie viel Schaden der Charakter hinnehmen kann, bevor er stirbt. Wenn ein Charakter auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, ist er tot. Im Hauptbildschirm werden die Trefferpunkte mit einem roten Balken in der oberen linken Ecke dargestellt (siehe Hauptbildschirm, Seite 15).

Trefferpunkte können durch Heiltränke wieder hergestellt werden. Im Verlauf der Zeit regenerieren sich Trefferpunkte langsam. Ein Charakter mit einer hohen Konstitution erhält seine Trefferpunkte rascher zurück.

Magische Energie: Magische Energie wird benötigt, um aktive Talente einzusetzen, beispielsweise Spezialangriffe oder Zauber. Jede Anwendung eines derartigen Talents oder Zaubers verbraucht eine bestimmte Menge magischer Energie. Verfügt ein Charakter über 0 Energiepunkte kann er derartige Talente und Zauber nicht mehr einsetzen.

Magische Energie kann durch Regenerationstränke wiederhergestellt werden. Im Verlauf der Zeit regeneriert sie sich langsam. Ein Charakter mit hoher Intelligenz erhält magische Energie rascher zurück.

Rüstungsklasse: Die Rüstungsklasse (RK) bestimmt, wie schwierig es ist, einen Charakter zu treffen und ihm Schaden zuzufügen. Je höher der Wert, desto besser.

Grund-Angriffsbonus: Dieser Wert bestimmt, wie gut Ihr Charakter seine Gegner im Kampf trifft. Je höher der Grund-Angriffsbonus ist, desto besser.

Schadenspunkte: Das ist der Grundschatzen, den Ihr Charakter anrichtet. Auch hier gilt: je höher, desto besser.

KAMPF

Um einen Gegner anzugreifen, drücken Sie auf dem Hauptbildschirm mit ausgerüsteter Waffe (oder auch ohne Waffe, wenn Sie sehr tapfer sind) die A-Taste. Ihr Charakter führt einen Angriff in die Richtung aus, in die er blickt. Je nach Art der Waffe, mit der Ihr Charakter ausgerüstet ist, kann er eine bestimmte Kombination von Angriffen ausführen. Das geschieht automatisch.

Einhändige Waffen:

Angriffskombination: Angriff-Angriff-Angriff-Angriff-Pause

Der Kampf mit einer einhändigen Waffe ist am schnellsten, richtet aber auch weniger Schaden an als andere Angriffe. Allerdings kann man mit einer einhändigen Waffe gleichzeitig ein Schild ausrüsten, das sehr gut zum Blocken geeignet ist.

Zweihändige Äxte:

Angriffskombination: Angriff-Angriff-Kurze Pause-Weitausholender Angriff-Pause

Der Kampf mit einer zweihändigen Axt ist langsamer als mit einer einhändigen Waffe. Der dritte Teil der Angriffskombination (Weitausholender Angriff) hat die Form eines kreisförmigen Schlages, der alle Gegner vor dem Charakter trifft.

Zweihänder:

Angriffskombination: Angriff-Angriff-Kurze Pause-Heftiger Angriff-Pause

Beim "Heftigen Angriff", der in der Mitte der Angriffskombination stattfindet, hat Ihr Charakter eine bessere Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Manche magische Waffen, die Sie im Verlauf des Spiels finden können, haben bei einem kritischen Treffer ganz besondere Auswirkungen.



Lange Waffen (Stäbe):

Angriffskombination: Angriff-Angriff-Angriff-Zurücktreiben-Angriff-Pause

Der Angriff mit Stäben ist ähnlich schnell wie ein Angriff mit einhändigen Waffen. Der vierte Teil der Angriffskombination treibt den Gegner ein Stück zurück.



Zur Erinnerung: Diese Angriffskombinationen werden automatisch durchgeführt. Sie müssen keine bestimmte Abfolge von Tasten und Knöpfen drücken, um sie auszuführen. Rüsten Sie Ihren Charakter einfach mit der entsprechenden Waffe aus, und er verwendet die eben beschriebenen Angriffskombinationen.

Folgende Dinge sollten Sie beim Kampf ebenfalls bedenken:

ZURÜCKTREIBEN:

Jedes Mal, wenn Sie einen Gegner im Kampf treffen, wird er leicht zurückgetrieben. Passiert das auf Grund von einer Angriffskombination, bewegt sich Ihr Charakter ebenfalls leicht vorwärts, um am Gegner zu bleiben.

BLOCKEN:

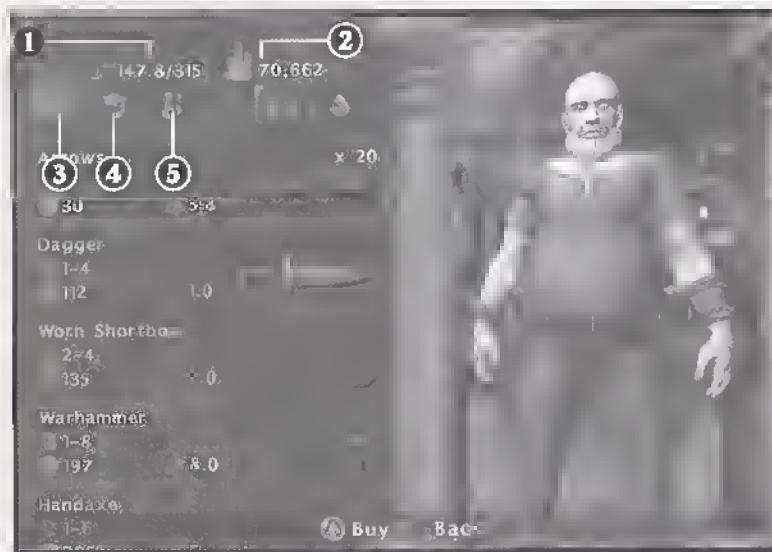
Nur wenn Ihr Charakter mit einem Schild ausgerüstet ist oder über das Talent "Verbessertes Blocken" verfügt, kann er beliebig lange blocken. Obwohl man mit einer beidhändig geführten Waffe natürlich mehr Schaden anrichten kann, kann es sich durchaus auszahlen, zu Gunsten einer vernünftigen einhändigen Waffe in Kombination mit einem Schild darauf zu verzichten. Mit einem Bogen kann man überhaupt nicht blocken.

DER LOHN DES KAMPFES (SCHÄTZE FINDEN)

Wenn Sie einen Gegner besiegen, erhält Ihr Charakter Erfahrungspunkte und kann manchmal auch ein paar Schätze finden. Sobald Ihr Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt er eine Stufe auf. Dadurch erhält er mehr Trefferpunkte, mehr magische Energie und Punkte, mit denen er neue Talente (siehe dort) und neue Zauber kaufen kann. Alle vier Stufen kann er außerdem einen Attributwert erhöhen. Zauber und Talente werden auf Seite 26 ausführlich beschrieben.

Ein Hinweis: In einer Partie mit zwei Spielern erhält der Charakter, der das Monster tötet, 60% der Erfahrungspunkte und der andere Charakter 40%. Beide Spieler erhalten jedoch jeweils 100% Erfahrungspunkte für das Lösen eines Auftrags.

GESCHÄFTE



1. Traglast
2. Goldmünzen
3. Waffenauswahl

4. Rüstungsauswahl
5. Tränke/
Magische Gegenstände

Im Verlauf des Spiels werden Sie auf verschiedene Geschäftsinhaber treffen, an die Sie Ihre Beute verkaufen und von denen Sie neue Ausrüstungsgegenstände kaufen können. Sprechen Sie den Geschäftsinhaber einfach an, und Sie erhalten die Wahl, Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen. Es wird dann ein Unterbildschirm eingeblendet, der an den Charakterbildschirm erinnert.

Belastung: Der Balken zeigt an, wie viel seiner Traglast der Charakter momentan ausnutzt. Die linke Zahl zeigt die Belastung in Pfund an und die rechte Zahl die maximale Traglast in Pfund. Wenn der Charakter seine Traglast ausgeschöpft hat, kann er keine Gegenstände mehr aufsammeln. Sie müssen zuerst etwas fallen lassen oder verkaufen.

Goldmünzen: Hier steht, über wie viele Goldmünzen Ihr Charakter verfügt.

Waffenauswahl: Je nachdem, ob Sie kaufen oder verkaufen, werden hier alle Waffen dargestellt, die das Geschäft anbietet, oder alle Waffen, die Ihr Charakter im Gepäck hat.

Rüstungsauswahl: Je nachdem, ob Sie kaufen oder verkaufen, werden hier alle Rüstungen dargestellt, die das Geschäft anbietet, oder alle Rüstungen, die Ihr Charakter im Gepäck hat.

Tränke: Je nachdem, ob sie kaufen oder verkaufen, werden hier alle Tränke und magischen Gegenstände (wie Amulette und Ringe) dargestellt, die das Geschäft anbietet, oder alle Tränke und magischen Gegenstände im Besitz Ihres Charakters.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Waffen verfügen über verschiedene Eigenschaften:

Schaden: Hier steht, wie viel Schaden die Waffe anrichtet. Falls es sich um eine Nahkampfwaffe handelt, kommt noch der Schadensbonus hinzu, den Ihr Charakter eventuell auf Grund seiner hohen Stärke hat.

Angriffsbonus: Den hier angeführten Wert erhält der Charakter zusätzlich auf seinen Grund-Angriffsbonus, während er mit der Waffe kämpft. Je höher der Wert ist, desto leichter fällt es dem Charakter seine Gegner zu treffen.

Wert: Wie viel Goldmünzen die Waffe wert ist.

Gewicht: Das Gewicht des Gegenstandes.

Einige Waffen verfügen noch zusätzlich über magische Eigenschaften:

Aufflammen: Eine derartige Waffe fügt dem Gegner bei einem Treffer Feuerschaden zu.

Eis: Eine derartige Waffe fügt dem Gegner bei einem Treffer Kälteschaden zu.

Blitz: Eine derartige Waffe fügt dem Gegner bei einem Treffer Elektrizitätsschaden zu.

Schärfe: Die Waffe hat eine erhöhte Chance, kritische Treffer zu landen.

RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

Eine Rüstung wird durch die folgenden Eigenschaften charakterisiert:

Name des Gegenstands: Unter diesem Namen erscheint der Gegenstand im Gepäck.

 **Rüstungsbonus:** Der Wert zeigt an, wie viel Schutz die Rüstung gewährt. Je höher, desto besser.

 **Wert:** Wie viel Goldmünzen der Gegenstand wert ist.

 **Gewicht:** Das Gewicht des Gegenstandes.

ZAUBER UND TALENTEN

Zauber und Talente sind sozusagen besondere Fähigkeiten, die Ihr Charakter erlangt, wenn er Stufen aufsteigt. Dabei kann es sich um Dinge wie einen neuen Angriff oder zusätzliche Trefferpunkte handeln. Da Sie diese Zauber und Talente frei auswählen können, können Sie Ihren Charakter an Ihre Spielweise anpassen. Jedes Mal, wenn Ihr Charakter eine Stufe aufsteigt, erhält er so viele Punkte, wie er Stufen hat. Diese Punkte kann er dazu verwenden, um neue Zauber oder Talente zu erlernen oder den Rang bereits bestehender Talente und Zauber aufzubessern. Auf der 1. Stufe erhält der Charakter einen Punkt, auf der 2. Stufe zwei Punkte usw. Manche Zauber oder Talente kosten auch mehr als nur einen Punkt, um sie zu erwerben oder ihren Rang zu verbessern. In diesem Fall müssen Sie vielleicht mehrere Stufen sparen, um sie zu wählen.

Viele Zauber und Talente kann man verbessern, d. h. man erhöht ihren Rang. Je höher der Rang eines Zaubers oder Talents ist, desto effektiver wird es. Nachfolgend findest du eine Aufzählung der Zauber und Talente, die man im Spiel wählen kann. Manche davon stehen nicht allen Charakteren zur Verfügung. Kein Charakter im Spiel hat also Zugriff auf alle Zauber und Talente.

Hinter jedem Talent und Zauber steht in Klammern, wer es wählen kann und ob es sich um ein aktives Talent/Zauber (man muss es anwenden, um damit eine Auswirkung zu erzielen) oder passives ein Talent handelt (es ist ständig aktiv). Aktive Talente und Zauber benötigen normalerweise für jede Anwendung eine bestimmte Menge an magischer Energie.

PASSIVE TALENTEN

Passive Talente sind immer aktiv.

Abhärtung: (Arkaner Bogenschütze und Zwergenkämpfer) Ein Charakter mit Ausdauer kann besonders viel tragen. Er muss nicht so oft in ein sicheres Gebiet zurück, um die ganze Beute zu verkaufen.

Ausweichen: (Arkaner Bogenschütze und Zwergenkämpfer) Wenn Sie es vermeiden wollen, häufig getroffen zu werden, sollten Sie Ausweichen wählen. Das Talent gibt +1 auf die Rüstungsklasse, wodurch es Gegner wesentlich schwieriger haben, Ihren Charakter zu treffen.

Geschosse abwehren: (Arkaner Bogenschütze) Das Talent gibt dem Charakter eine bestimmte Chance, Fernkampfangriffe zu blocken. Das ist beispielsweise sehr nützlich, wenn plötzlich ein ganzer Schwarm Kobold-Bogenschützen hinter der Ecke auftaucht.

Kampfreflexe: (Arkaner Bogenschütze und Zwergenkämpfer) Das Talent erhöht die Angriffsgeschwindigkeit leicht, so dass der Charakter seine Feinde rascher ausschalten kann.

Magischer Köcher: (Arkaner Bogenschütze) Das Talent reduziert das Gewicht der Pfeile im Gepäck des Charakters, so dass er genügend Pfeile mittragen könnte, um eine ganze Armee zu bekämpfen.

Meditation: (Alle) Meditation erhöht die Geschwindigkeit, mit der ein Charakter magische Energie zurück erlangt. Dadurch muss er weniger lang warten, bis er sich erholt.

Pfeil verzaubern: (Arkaner Bogenschütze) Mit diesem Talent wird jeder normale Pfeil, den Ihr Charakter abfeuert, zu einem magischen Pfeil. Dadurch richtet er mehr Schaden an.

Regenerationsfähigkeit: (Alle) Regenerationsfähigkeit erhöht die Geschwindigkeit, mit der ein Charakter Trefferpunkte zurück erlangt. Dadurch muss er weniger lang warten, bis er geheilt ist. Kromlech, der Zwergenkämpfer, hat bereits zu Spielbeginn einen Rang in Regenerationsfähigkeit.

Schildexperte: (Zwergenkämpfer) Der Charakter weiß wirklich, wie man mit einem Schild perfekt umgeht. Er erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus auf die Rüstungsklasse, solange er mit einem Schild ausgerüstet ist.

Schwert und Faust: (Zwergenkämpfer) Das Talent erhöht die Chance des Charakters auf einen Treffer mit Nahkampfwaffen.

Todesschlag: (Arkaner Bogenschütze und Zwergenkämpfer) Kritische Treffer richten mehr Schaden an.

Verbesserter kritischer Treffer: (Arkaner Bogenschütze und Zwergenkämpfer) Erhöht die Chance des Charakters, einen kritischen Treffer zu landen. Die Gegner werden überhaupt nicht erfreut sein.

Verbessertes Blocken: (Zwergenkämpfer) Mit dem Talent kann der Charakter mit einer Nahkampfwaffe beliebig lange blocken. Das ist vor allem dann nützlich, wenn man mit einer beidhändig geführten Waffe kämpfen will und daher kein Schild nutzen kann.

Willensstärke: (Alle) Für jeden Fertigkeitsrang erhält der Charakter +5 Energiepunkte. Das ist natürlich vor allem für die Hexenmeisterin nützlich und für jene Charaktere, die viel Energie für den Einsatz ihrer Talente benötigen.

Zielen: (Alle) Das Talent ist im Fernkampf äußerst nützlich. Es wird eine Linie auf dem Bildschirm eingezeichnet, die die voraussichtliche Flugbahn der Pfeile anzeigt. Dadurch kann man langfristig gesehen eine Menge Pfeile sparen.

Zielgenauigkeit: (Alle) Verbessert die Zielgenauigkeit der Fernkampfangriffe Ihres Charakters. Sie werden feststellen, dass es mit diesem Talent wesentlich einfacher ist, Gegner im Fernkampf zu verwunden.

AKTIVE TALENTE UND ZAUBER

Aktive Talente und Zauber muss man zuerst auswählen und dann mit der B-Taste aktivieren, damit sie ihre Wirkung entfalten.



Abstoßung: (Arkaner Bogenschütze) Abstoßung erzeugt eine Energiewelle, die sich vom Arkaner Bogenschützen ausbreitet, die Gegner zurücktreibt und dabei Schaden verursacht. Das Talent ist nützlich, um einer Horde von Angreifern klar zu machen, dass sie besser Abstand halten sollte.



Ansturm: (Zwergenkämpfer) Der Charakter führt einen kurzen, mächtigen Ansturm aus, der verheerenden Schaden anrichtet. Der Angriff kostet zwar Energie, aber das ist er durchaus wert.



Blitz: (Hexenmeisterin) Ein Blitzstrahl schießt aus den Fingerspitzen der Hexenmeisterin und schlägt in ein nahe gelegenes Ziel ein. Wenn der Charakter mehr Ränge in dem Zauber hat, kann er mehreren Gegnern im Wirkungsbereich des Blitzes gleichzeitig Schaden zufügen.



Brennende Hände: (Hexenmeisterin) Die Hexenmeisterin verfügt zu Spielbeginn bereits über diesen Zauber. Beim Einsatz dieses Zaubers verwandelt sich die Hexenmeisterin in eine Art Flammenwerfer. Aus ihren Händen strömt ein Kegel aus Feuer, der alle Feinde im Wirkungsbereich verbrennt.



Clangeddins Faust: (Zwergenkämpfer) Das Talent ist ein Geschenk des Zergengottes Clangeddin. Wenn der Charakter das Talent einsetzt, kann er mit einem Kriegshammer auf den Boden schlagen, um Gegner im Wirkungsbereich zu vernichten.



Eispeil: (Arkaner Bogenschütze) Die Pfeile, die vom Charakter abgeschossen werden, sind von einer Eisaura umhüllt und richten so zusätzlichen Schaden an. Mit ein wenig Glück wird der getroffene Gegner eingefroren.



Elektrizitätspfeil: (Arkaner Bogenschütze) Die Pfeile, die vom Charakter abgeschossen werden, sind von einer Elektrizitätsaura umhüllt und richten so zusätzlichen Schaden an. Wenn der Charakter über einen hohen Rang in dem Talent verfügt, zieht der Pfeil einen Blitz hinter sich her, der allen entlang der Flugbahn des Pfeils Elektrizitätsschaden zufügt.



Explosionspfeil: (Arkaner Bogenschütze) Die Pfeile, die vom Charakter abgeschossen werden, explodieren beim Aufschlag. Das Talent ist ausgezeichnet geeignet, um große Monstergruppen rasch zu vernichten.



Feuerball: (Hexenmeisterin) Der Feuerball ist ein klassischer Zauber aus D&D. Die Hexenmeisterin erschafft eine Feuerkugel, die sie auf die Gegner wirft und die beim Aufschlag in einen brüllenden Feuerball explodiert. Alle im Wirkungsbereich erleiden Feuerschaden. Je mehr Fertigkeitsränge der Charakter in dem Zauber hat, desto mehr Schaden richtet er an.



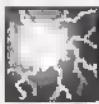
Feuerschild: (Hexenmeisterin) Der Charakter wird von einer flammenden Aura umgeben, die allen Schaden zufügt, die sich in die Nähe wagen. Der Zauber bietet bei Nahkämpfen, bei denen sich die Gegner von allen Seiten auf den Charakter stürzen, guten Schutz.



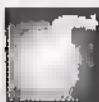
Flammenpfeil: (Arkaner Bogenschütze) Die Pfeile, die vom Charakter abgeschossen werden, sind von einer Flammenaura umhüllt und richten so zusätzlichen Schaden an.



Frosthände: (Hexenmeisterin) Der mysteriöse Zauber aus dem hohen Norden erzeugt einen Kältekegel, der aus den Händen der Hexenmeisterin schießt und allen im Wirkungsbereich Kälteschaden zufügt. Der Zauber hat ähnliche Auswirkungen wie Brennende Hände, allerdings besteht auch eine Chance, dass die Gegner eingefroren werden.



Kugelblitz: (Hexenmeisterin) Aus den Händen des Charakters schießt ein Kugelblitz und rast durch den Raum. Alle Gegner in der Nähe werden von Blitzen getroffen. Ähnlich wie mit dem Pfeilhagel des Arkanen Bogenschützen kann man mit dem Zauber einen Raum rasch von Gegnern säubern.



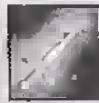
Magisches Geschoss: (Hexenmeisterin) Ein Magisches Geschoss schießt aus den Fingerspitzen der Hexenmeisterin und trifft ein Ziel. Das Geschoss richtet dabei 2-5 Schadenspunkte an. Für jeden Rang verschießt die Hexenmeisterin ein zusätzliches magisches Geschoss.



Melfs Säurepfeil: (Hexenmeisterin) Der Zauber ist nach dem berühmten elfischen Abenteurer Melf benannt. Er erzeugt einen Säurepfeil, der aus der Hand der Hexenmeisterin entspringt und einem Ziel Schaden durch Säure zufügt.



Meteoritenschwarm: (Hexenmeisterin) Wird dieser Zauber gewirkt, öffnet sich der Himmel, und ein Meteoritenschwarm geht auf die Gegner nieder. Alle Gegner im Wirkungsgebiet erleiden enormen Schaden. Der Meteoritenschwarm ist der ultimative Zauber im Arsenal der Hexenmeisterin und unterwirft die Himmel selbst ihrem Befehl.



Mordenkainens Schwert: (Hexenmeisterin) Der Zauber beschwört ein Schwert aus magischer Energie, das an der Seite des Charakters gegen die Gegner kämpft. Je höher der Rang des Zaubers ist, desto mehr Schaden richtet das Schwert bei einem Treffer an.



Otilukes Frostspäre: (Hexenmeisterin) Der Zauber erzeugt eine Kugel aus intensiver Kälte, die Frostschaden verursacht und die Ziele einfriert.



Pfeilhagel: (Arkaner Bogenschütze) Der Charakter kann mehr Pfeile auf einmal abschießen, anfänglich zwei Pfeile beim ersten Rang und bis zu 6 Pfeile bei fünf Rängen in dem Talent. Durch das Talent kann man wesentlich mehr aus den Pfeilen „herausholen“, die man findet und kauft.



Wirbelwindangriff: (Zwergenkämpfer) Das Talent kann man mit einer beidhändig geführten Axt oder einem Hammer effektiv einsetzen. Der Wirbelwindangriff erfordert zwar Energie, allerdings führt der Charakter einen zerstörerischen Angriff gegen alle Ziele in Reichweite aus. Der Charakter wirbelt dabei um die eigene Achse.



CHARAKTERE

Im Verlauf des Spiels können Sie auf zahlreiche Charaktere treffen. Einige von ihnen sind Ihnen freundlich gesinnt und andere nicht!

Alyth Elendara



Alyth ist die halb-elfische Besitzerin und Schankmaid in der Schänke Elfenlied. In der etwas ungewöhnlichen Schänke, in der Gesetzlose und Piraten gern gesehene Gäste sind, kann man bei Einbruch der Nacht des Öfteren eine geisterhafte, weibliche, elfische Stimme singen hören. Niemand weiß, warum dieser Geist hier sein Klagelied singt, doch das Lied berührt die Herzen aller, die es hören. So kommen die meisten Gäste der Schänke Nacht für Nacht wieder, um den Geist singen zu hören.

Bartley



Bartley ist der abgehärtete Besitzer des Ausrüstungsladens. Seine Stimme klingt so, als ob sie aus den Tiefen eines leeren Weinfasses kommen würde. Er betreibt sein Geschäft mit der Erlaubnis von Alyth in der Schänke Elfenlied. Er verfügt über eine prächtige Auswahl von Gegenständen für junge Abenteurer. Natürlich ist er auch bereit, die fantastischen Schätze zu kaufen, auf die man so als junger Abenteurer stößt!

Ethon



Ethon ist ein Stammgast im Elfenlied. Er ist intelligent, hilfsbereit und gerne bereit, mit einem jungen Abenteurer einen über den Durst zu trinken und ihm Ratschläge zu geben, auch wenn sein Ratschlag manchmal darin besteht, dass man die Abenteuererlaufbahn aufgeben und sich eine ungefährlichere Beschäftigung suchen solle. Er verbringt seine Zeit damit, ruhig in einer Ecke der Schänke zu sitzen und die Gäste zu beobachten. Manchmal spielt er auch „Laufbursche“ für Alyth und holt für sie Weinflaschen aus dem Keller.

Fayed



Fayed ist ein sehr junger Priester des Ilmaters (Gott des Leidens und der Märtyrer), der noch ein bisschen was von einem Milchgesicht an sich hat. Seine Aufgabe besteht darin, sich um die Begräbniszeremonien zu kümmern und die Urnen in den Gräften unter dem Schrein des Leidens, dem Tempel von Ilmater in Baldurs Tor, beizusetzen. Er ist stolz auf die große Verantwortung, die man ihm übertragen hat. Seine Vorgesetzten sind mit seinen Leistungen sehr zufrieden.

Jherek



Jherek ist eine mysteriöse Gestalt mit einer strengen Stimme. Er redet niemals lange um den heißen Brei herum. Seine Direktheit kann für jene, die zum ersten Mal auf ihn treffen, ziemlich schroff wirken. Er gehört zu den Harfnern, einer Organisation, die es sich zum Ziel macht, die Reiche vor dem Bösen zu schützen. Man munkelt, dass er die volle Unterstützung der Herzöge von Baldurs Tor genießt. Wenn er auftaucht, bedeutet es meist, dass großes Böses droht.

Karne



Dieser Dieb, der jede Gelegenheit ausnutzt, geht seinen miesen Geschäften entlang der ganzen Schwertküste und in Baldurs Tor nach. Es wurden zahlreiche Belohnungen auf seinen Kopf ausgesetzt, doch bisher ist er noch Niemandem in die Falle gegangen. Es gibt Gerüchte, dass er nach einer langen Reise in den Norden nach Baldurs Tor zurückkehrte und jetzt einem mächtigen und reichen Gönner dient ... Um wen es sich dabei handeln könnte, bleibt ein Rätsel.

MONSTER

Frostriesen



Auf Frostriesen kann man in praktisch allen schneebedeckten, eisigen Gegenden der Vergessenen Reiche treffen. Sie sichern sich ihr Überleben, indem sie auf die Jagd gehen und andere Ansiedlungen überfallen. Die unglückseligen Bewohner enden meist als Sklaven der Frostriesen. Frostriesen sind fast doppelt so groß wie Menschen und neigen dazu, bei der Lösung aller Probleme brutale Gewalt einzusetzen.

Weißer Drache



Auf Weiße Drachen kann man vor allem in extrem kalten Gegenden treffen. Sie legen ihre Lagerstätten in Eishöhlen an, in denen sie vor den Strahlen der Sonne geschützt sind. Diese Drachen sind Furcht erregende Gegner. Ihr Biss und ihre Klauen richten große Mengen an Schaden an. Außerdem können sie einen Kältekegel ausstoßen, der jeden, der in seinen Wirkungsbereich gerät, einfriert und so völlig hilflos macht.

Oger

Oger haben eine Schulterhöhe von knapp drei Metern und sind stark genug, um einen Baum mitsamt den Wurzeln auszureißen. Es sind brutale und wilde Kreaturen, die für ihren schier unstillbaren Hunger und ihr launisches Gemüt bekannt sind. Oft trifft man sie in Begleitung anderer monströser Humanoider wie Gnollen oder Grottenschatten an. Oger haben nichts dagegen, wenn diese Kreaturen das Denken für sie übernehmen. Im Kampf zertrümmern Oger alles mit ihren Fäusten oder großen Keulen, was in ihren Weg gerät. Es kommt nur selten vor, dass ein Gegner mehr als ein oder zwei Schläge von einem dieser stumpfsinnigen Monster übersteht.

Täuschungsbestie

Eine Täuschungsbestie sieht fast wie ein Puma aus, dem zwei lange, mit Dornen überzogene Tentakel aus den Schultern wachsen. Diese ungewöhnlichen Raubtiere verfügen über die Fähigkeit, das Licht rund um ihren Körper zu brechen, so dass man bis zu ihrem Angriff nicht genau feststellen kann, wo sie sich aufhalten. Kämpft man gegen eine Täuschungsbestie, sollte man mit seinem eigenen Angriff warten, bis einer die Täuschungsbestie fast erreicht hat, da man sonst Gefahr läuft, ins Leere zu schlagen.

Kobolde

Diese kleinen, feigen Humanoiden zögern nicht lange, in ihr Gebiet eindringende Abenteurer anzugreifen und auszurauben. Sie greifen bevorzugt mit Speeren oder Zaubern aus der Entfernung an. In ihren Stämmen halten sich auch zahlreiche Schamanen auf.

TUTORIAL

Wenn Sie ein neues Spiel (Dark Alliance) beginnen, wird Ihnen die Option angeboten das Tutorial zu spielen. Das ist zwar nicht unbedingt notwendig, aber im Tutorial sind zahlreiche, hilfreiche Tipps enthalten.

Bevor Sie sich in das Spiel stürzen, hier noch einige zusätzliche Tipps:

1. **Gehen Sie es langsam an.** Wenn Sie schwer verwundet werden oder Ihnen die Energie ausgeht, ruhen Sie sich einfach ein wenig in einem leeren Raum aus, bis die Trefferpunkte und Energie wieder aufgefüllt wurden. Auf diesem Weg können Sie es vermeiden, zu oft einen alten Spielstand laden zu müssen. Wer weiß, vielleicht werden sie ja sonst in einem wirklich ungünstigen Moment von einer Ratte oder ähnlichem Monster überrascht, mit dem Sie an dieser Stelle wirklich nicht gerechnet haben.
2. **Zerstören und zertrümmern Sie alles, was man zerstören kann.** Oft findet man in Kisten, Fässern und Vasen Gegenstände oder Goldmünzen, die später hilfreich sein können.
3. **Seien Sie vorsichtig bei der Zerstörung von Fässern.** Bevor Sie sie angreifen, sollten Sie warten, ob die Option „Anzünden“ in ihrer Nähe eingeblendet wird. Wenn das der Fall ist, greifen Sie das Fass nicht an, zumindest nicht mit einer Nahkampfwaffe, da das Fass andernfalls explodiert und Ihrem Charakter eine Menge Schaden zufügt.
4. **Vergessen Sie auch nicht, dass Sie die Kamera mit dem Controller bewegen können.** Dadurch können Sie in Ecken und Winkel sehen, die sonst verdeckt bleiben. Nutzen Sie die Möglichkeit, oder Sie übersehen vielleicht wichtige Fässer und Kisten.
5. **Speichern Sie häufig ab.** Wenn Sie eine neue Speicherstelle finden, sollten Sie diese auch gleich benutzen. Dadurch können Sie sich viel Frustration ersparen.
6. **Setzen Sie Ihre Rückruftränke ein.** Auf diesem Weg können Sie sich eine Menge Lauferei zwischen der Stadt und den Gewölben ersparen. Wenn Sie einen Rückruftrank benutzen, der Sie zur Schänke Elfenlied bringt (oder dorthin, wo das sichere Gebiet der entsprechenden Gegend ist), sollten Sie auf jeden Fall darauf achten, die Schänke nicht zu verlassen, damit Sie anschließend mit einem weiteren Rückruftrank an Ihren Ausgangspunkt im Gewölbe zurückspringen können.

Viel Glück und ein erfolgreiches Abenteuer! Das Schicksal von Baldurs Tor ruht auf Ihren Schultern!